# Maravilla del Mes: “Disco Elysium” 4/¿?

*Esto es una serie de experimentos para obligarme a escribir algo más, no solo mis relatos o ensayos, que llevan bastante tiempo, aunque solo sea pensar muy fuerte en los juegos de los que hablo (pobremente).*

Amenacé con hablar de Dolores Dei y lo prometido es deuda.

*echa el pestillo*

Y voy a hablar de la Dolores Dei de verdad. Bueno, “la de verdad”. Voy a hablar de la figura histórica dentro de la ficción de *Disco Elysium* en lugar de quién representa para Harry Du Bois.

Y voy a hablar de la política de los personajes.

Y voy a hablar de olor del comunismo.

Y voy a hablar de todo un poco. Esto es un poco cajón de sastre, también, porque hay cosas de las que no puedo hablar tanto como me gustaría y no os quiero dar demasiado la turra con esto, que ya es el cuarto mes que hablo de esto.

Pero antes de eso, voy a parafrasear algo que me dijo un amigo (al que recordaremos de mi reseña de *Planetes*) sobre *DE*: es un juego que representa la política de la gente tal y como se vive a pie de calle; es un juego sobre cómo a la realidad no le importan los ideales, básicamente. La política para esta gente no es… ¿Qué es lo que no es la política en *Disco Elysium*?

Por esta razón[1] siempre debiera planear las cosas antes de hacerlas. Saltar a la piscina sin mirar si hay agua o no no suele ser una gran idea…

En cualquier caso, ya estoy cayendo[2], así que de perdidos al río, supongo.

Podría hablar de la relación entre los retratos de los personajes y sus políticas, pero no sé suficiente sobre arte como para tener un lenguaje lo suficientemente evolucionado como para explicarme. Aparte que alguien ya lo ha hecho y lo contó muy bien.

Así pues, no sé. Este… también voy a intentar explicar algo que he intentado contarle a algunos de mis amigos más ateos:

- Cómo la política puede terminar convirtiéndose en una religión que nos consume y subsume.

---

Marx dijo que la televisión era el opio de las masas. O algo así, yo qué sé. No leo a materialistas.

Todo sea dicho, tenía razón. Hasta cierto punto.

Pero el tema es que todo puede convertirse en opio para las masas, no solo programas de televisión, sino religiones[3], posturas políticas, o entretenimiento. Todo puede ser una herramienta para lidiar con nuestra enajenación. Y eso no tiene por qué ser malo, siempre y cuando no sea lo único que tenemos a nuestra disposición.

---

1 Y múltiples, **múltiples** otras.

2 Soy perfectamente consciente de lo macabro que es poner esto. No, no me voy a disculpar*.
* Bueno, vale. Perdón□.
□ Acabo de ver que Medium acepta obeliscos inversos, así que esto va a hacer todo mucho más divertido†‡.
† Este chiste tenía mucho más sentido en Medium, por el orden de las notas al pie, pero bueno, no nos alarmemos.
‡ ¡Han vuelto las notas recursivas!

3 Que, de hecho, tengo mis hipótesis sobre el rol social que jugaban las religiones organizadas en el pasado, y no es tan cruel o mezquina como lo que muchas personas creen. Quidicir, evidentemente soy consciente de que se usaban como herramientas de control social, pero no solo para la gente de a pie. Mi parte favorita de mi desvarío es que el judaísmo tiene elementos de protección al trabajador, véase: el Señor descansa el séptimo día. Si el creador del universo tiene derecho a dormir, los empleados también.

Y, sin embargo, a la gente se nos da MUY mal lidiar con nuestros problemas[4]. Por eso terminamos volcándonos en algo para distraernos de lo terrible que es todo lo demás.

A veces, incluso, terminamos desestimando las maneras en las que la gente elige distraerse[5].

Pero bueno, ahora el que se distrae soy yo y estoy divagando.

---

*Disco Elysium* (y la novela de Kurvitz, *Aire sagrado y terrible*[6]) es, como apunta mi mejor amigo, un juego fundamentalmente nihilista.

Antes de leerme su novela, habría estado en desacuerdo con él. Sí, la catástrofe entroponética que anuncian está "cerca", pero "cerca" puede significar muchas cosas: un par de décadas, un par de siglos, o un milenio. Quizás merezca la pena especificar que, cuando hablo con gente de catástrofes que aniquilan a la humanidad, hablo de supervolcanes, cuyos ciclos vitales se miden en eras geológicas, y cosas por el estilo. Así pues, decidí, como buen payaso, mirar al Absurdo a los ojos y decirle "lol[7]".

Sin embargo, el libro, ambientado veinte años después de *Disco* termina no solo con una bomba atómica cayendo sobre Revachol, sino que, en efecto, termina con, al menos, Graad consumido por la nada[8].

---

*El mundo está abocado a su desaparición. Toda persona, desde que nace, está condenada morir.*
*El mundo está abocado al amor. Toda persona, desde que nace, está condenada a amar.*

---

En el capítulo nueve de *Aire sagrado y terrible*, Kurvitz adopta la voz de las Inocencias, esos seres metafísicamente incategorizables que perfilan el ritmo de su mundo; terminando con el "nacimiento" de la última Inocencia: Ambrosius Saint-Miro, el zeitgeist y weltgeist de los 70, la Inocencia del nihilismo. Esto tiñe el optimismo de *Disco Elysium*, brindándonos un mundo desagradable y cruel. Y, sin embargo, *DE* es fundamentalmente absurdista. Tenemos control sobre la situación. Aunque solo sea eligiendo nuestra política.

Esto es porque la política no va solo de cómo interactuamos con el mundo[9], sino de cómo nos relacionamos con él. La política, explican Kurvitz *et al*, no es más que una lente. Y el problema de serlo es que, a veces, nos olvidamos de que nos hemos puesto nuestras gafas. Las lentes, con el paso del tiempo, terminan definiéndonos.

Estas lentes nos dan nuestra identidad y forma[10].

Todo personaje, bien fascista, racista, comunista, liberal, moralista, lo que sea, explica sus acciones con su ideología. Pero el truco, nos dice el juego, radica en que no funciona en ese orden: los personajes llevan a cabo sus acciones y se sienten legitimados una vez las examinan bajo su política, porque lo que han hecho es bueno, porque su ideología les dice que es bueno. Aunque su política nunca estuviera de acuerdo con ello, hacen suficientes tripes mortales para justificarse.

El juego nos plantea una realidad y las personas usan su política para explicarlo y justificarla: "¿Esto va mal? Es porque X ha hecho Y".

---

4 Véase: Harry Du Bois lidiando con su pérdida de Dora.

5 ¿Cuántas veces habremos oído a alguien decir que "el fútbol es una chorrada" o que "leer tanta fantasía es una tontada"? Porque yo más de una.

6 *Püha ja õudne lõhn* del original en estonio. La traducción que he leído es la *Ibex*, específicamente.

7 lmao, even**

** Esto no le hace tanta gracia a papi Camus.

8 También, todo sea dicho, *Aire sagrado y terrible* era el primer libro de una saga y Kurvitz explicó en su blog (nihilist.fm o zaum.ee, no sé en cual), según tengo entendido, que el lector era el que traía el optimismo a la fiesta, en cuyo caso, en mi opinión, ya no es nihilismo adolescente††, que es un poco lo que es el libro.
†† Que, si queremos hablar de adolescentes, por favor, con Kurvitz delante no, porque las escenas en las que describe a las chicas son #incómodas, que entiendo que lo hace desde el punto de vista de los chicos adolescentes y todo, pero es ***#incómodo***.

9 O, al menos, solo lo hace en contadas ocasiones.

10 Literalmente en DE, a juzgar por los retratos de personaje.

Aunque X no hiciera Y, esa manta protege a la gente del Absurdo, de la aceptación de la nada; de enfrentarse a una realidad indiferente.

Al mismo tiempo, el juego nos ofrece mantas mucho más reales para protegernos del interminable frío del mundo: las relaciones con Kim, cómo podemos hacernos, si no amigos, colegas de Garte. Podemos entender al muy h******a de Cuno y, si no ganarnos su respeto, al menos sí su tolerancia. Cindy nunca será nuestra amiga, pero sí que puede dejar de hacer "oink-oink" cada vez que nos vea. Podemos ayudar a que Annette se resguarde en la librería de su madre.

El juego busca rechazar toda clase de deidad, bien las Inocencias, bien la política, bien a Dora Ingerlund. El mundo es el que es y hay que enfrentarse a él como tal.

---

Dolores Dei es una gran mujer. Perdón, una Gran Mujer, en el sentido decimonónico. La historia gira a su alrededor. Ella redefine el futuro de la humanidad al animarles a viajar de isola en isola. Y, por ello, uno de sus guardaespaldas la mató, diciendo "¡Se nos tendría que haber ocurrido a nosotros![11]".

*Enfin, m'écoutez pas, j'en sais rien, sauf qu'un jour je serais de retour près de toi.*

11 Traducción mía de "We were supposed to come up with this ourselves!", que no tengo los archivos en castellano a mano.